

超易上手 画出我的超萌Q版漫画角色

以**专业技法**讲解动漫绘画之道

以**超Q超萌**的图文让你快速上手

◎ 张希 编著

身体

脸部

服饰

造型

动势

草稿



中国工信出版集团



人民邮电出版社
POSTS & TELECOM PRESS

超易上手 画出我的超萌Q版 漫画角色

◎ 张希 编著

身体

脸部

服饰

造型

动势

草稿

人民邮电出版社
北京

图书在版编目(CIP)数据

超易上手：画出我的超萌Q版漫画角色 / 张希编著

— 北京：人民邮电出版社，2018.2

ISBN 978-7-115-47025-6

I. ①超… II. ①张… III. ①漫画—人物画技法
IV. ①J218.2

— 中国版本图书馆CIP数据核字(2017)第258561号

内 容 提 要

Q版漫画通过一定的变形夸张来表现人物的可爱，因而受到越来越多人的喜欢。Q版漫画看起来简单，实则有一定难度，因为它是漫画人物的浓缩。对于绘画零基础的读者来说，想要画出自己喜爱的Q版角色似乎有不少困难。本书的目的就是帮助读者解决上述问题，让读者能够快速正确地掌握Q版漫画的绘制技法。

本书细致地讲解了Q版漫画的基础知识与绘画技巧。第1~2章主要讲解了绘画的基础及草稿理论，只有打好基础，才能为之后的人物绘制做好铺垫；第3~4章详细讲解了Q版人物头部的画法及发型设计要点；第5~7章将教大家Q版人物身体的画法，以及动态画法；第8~9章举例讲解了Q版人物的服饰画法；第10章讲解了动漫场景中生活物品和室内外场景的画法；第11章为综合实例部分，通过14个案例将前面所学到的知识综合起来创作动漫作品。

本书案例丰富，讲解详细，内容编排合理，语言生动有趣，不仅适合Q版漫画爱好者与初学者学习使用，也可以作为专业培训教材使用。

◆ 编 著 张 希

责任编辑 王 铁

责任印制 陈 桦

◆ 人民邮电出版社出版发行 北京市丰台区成寿寺路11号

邮编 100164 电子邮件 315@ptpress.com.cn

网址 <http://www.ptpress.com.cn>

北京隆昌伟业印刷有限公司印刷

◆ 开本：700×1000 1/16

印张：13.25

2018年2月第1版

字数：468千字

2018年2月北京第1次印刷

定价：39.80元

读者服务热线：(010)81055296 印装质量热线：(010)81055316

反盗版热线：(010)81055315

广告经营许可证：京东工商广登字 20170147号

目录

Contents

第 1 章

Q 版漫画的绘画基础知识 6

- 1.1 点线面是平面空间的基本元素 7
 - 1.1.1 点的概念、形态和作用 7
 - 1.1.2 线的形态和作用 8
 - 1.1.3 面的定义和作用 9
- 1.2 由点阵构成的图形 10
- 1.3 变化有致的线条 11
- 1.4 突显整体效果的集中线 12
- 1.5 漫画中不可缺少的网纹 13
- 1.6 使画面丰富的渐变 16
- 1.7 奇妙的光影 17
 - 1.7.1 光与影的形成原理 18
 - 1.7.2 不同光照下的光影效果 19
 - 1.7.3 光影的强弱表现 20
- 1.8 把握画面中的描绘重点 21
- 1.9 采用阴影来表现立体感 22

第 2 章

Q 版漫画的草稿基础 23

- 2.1 多种多样的绘画工具 24
- 2.2 骨骼样本 26
- 2.3 人体比例的讲解 27
- 2.4 不同性别的人物比例 29
- 2.5 关于 Q 版的头身比例 30
- 2.6 头部的构造 34
- 2.7 常见 Q 版人物的头部画法 36
- 2.8 各种角度的头部 38
- 2.9 由角度引起的透视变化 39
- 2.10 非常重要的重心线 40
- 2.11 草稿动势的魅力 41
- 2.12 试创作 1——站姿 43
- 2.13 试创作 2——坐姿 44

第 3 章

Q 版人物脸部的画法 45

- 3.1 脸部五官的位置和平衡关系 46
- 3.2 正面脸的结构及五官位置 47
- 3.3 正面脸的 V 字平衡关系 48
- 3.4 侧面脸的结构 49
- 3.5 侧面脸部的绘制 50
- 3.6 3/4 侧面脸的绘制 51
- 3.7 眼睛的构造与位置 52
- 3.8 重中之重眼睛 53
- 3.9 眼睛的绘制步骤 54
- 3.10 不同角度的眼睛表现 55
- 3.11 用眼睛表达的情绪 56
- 3.12 眉毛和鼻子的画法 57
- 3.13 嘴的结构和画法 58
- 3.14 多变的鼻子和嘴巴 60
- 3.15 Q 版牙齿的表现方法 61
- 3.16 耳朵的结构 62
- 3.17 正确画出耳朵的位置 63
- 3.18 由耳朵引发的各种变形 64
- 3.19 千变万化的表情 65
- 3.20 自由搭配的表情欣赏 66

发型是人物造型的起点..... 67

4.1 头部轮廓和发际线.....	68	4.5 发型的长度变化.....	73
4.2 头发的正确绘制方向.....	69	4.6 发量的重要性.....	74
4.3 有特点的发型.....	70	4.7 束发的画法.....	75
4.4 不同发型体现人物不同性格.....	72	4.8 多样化的发型欣赏.....	76

Q 版人物身体的画法..... 77

5.1 描绘不同性别的身體.....	78	5.6 手臂的结构及画法.....	85
5.2 肩膀的结构与画法.....	79	5.7 腿的结构及姿态表现.....	87
5.3 胸部的的基本类型.....	81	5.8 正侧面人物的不同画法.....	89
5.4 绘制不同角度的胸部.....	82	5.9 身体扭动时的动作表现.....	91
5.5 身体躯干的结构.....	83	5.10 身体动势是关键.....	93

Q 版人物手和脚的表现..... 95

6.1 手的结构.....	96	6.7 脚的结构.....	102
6.2 手的画法.....	97	6.8 脚各个部位的画法.....	103
6.3 手的正背面比例.....	98	6.9 脚的各种姿态.....	104
6.4 Q 版手的画法.....	99	6.10 脚与鞋的关系.....	105
6.5 各种情绪下手的表现.....	100	6.11 各种鞋子的画法.....	106
6.6 有装饰的手.....	101		

Q 版人物多样动势的画法..... 107

7.1 站姿.....	108	跳跃.....	115
7.2 坐姿.....	109	愤怒.....	116
7.3 卧姿.....	110	跑姿.....	117
7.4 招手.....	111	战斗.....	118
7.5 跪姿.....	112	害羞.....	119
7.6 趴姿.....	113	吃东西.....	120
7.7 通过身体动作来表达情绪.....	114	听音乐.....	121
慌张.....	114		

第 4 章

第 5 章

第 6 章

第 7 章

Q版人物服饰的设计 123

8.1 衣褶形成的原因	124	8.9.7 公主裙	145
8.2 随动作变化的褶皱	125	8.9.8 运动服	147
8.3 绘制衣褶的基本方法	126	8.9.9 古装	148
8.4 衣褶的种类	128	8.9.10 魔法少女	150
8.5 常见的服装类型	129	8.9.11 演出服	151
8.6 百褶裙的画法	131	8.10 配饰设计实例	153
8.7 表里如“衣”很关键	133	8.10.1 帽子	153
8.8 服饰的光影表现	135	8.10.2 发饰	154
8.9 Q版服装设计实例	137	8.10.3 面具	155
8.9.1 和服	137	8.10.4 眼镜	156
8.9.2 水手服	139	8.10.5 口罩	157
8.9.3 针织衫	140	8.10.6 肩上装饰	158
8.9.4 泳装	141	8.10.7 蝴蝶结	159
8.9.5 西服	143	8.10.8 包包	160
8.9.6 睡衣	144		

Q版人物服装款式的绘制 161

9.1 水手服(女)	162	9.10 制服(男)	171
9.2 针织衫(男)	163	9.11 战服(男)	172
9.3 女仆装	164	9.12 洛丽塔洋裙	173
9.4 魔法少女	165	9.13 哥特(男)	174
9.5 和服(女)	166	9.14 古风(男)	175
9.6 篮球服(男)	167	9.15 古风(女)	176
9.7 啦啦队服(女)	168		
9.8 校服(男)	169		
9.9 偶像(女)	170		

场景的画法 178

10.1 生活场景中物品的画法	179	10.2.1 街道	186
10.1.1 床和枕头	179	10.2.2 校园	187
10.1.2 各种蛋糕	180	10.2.3 室内	188
10.1.3 乐器	181	10.2.4 建筑	189
10.1.4 法杖	182	10.2.5 树木	191
10.1.5 武器	183	10.2.6 郊外	192
10.1.6 手套和围巾	184	10.2.7 人物与场景的融合	193
10.1.7 玩偶	185		
10.2 室内外场景的画法	186		

Q 版实战综合范例..... 194

11.1 友谊万岁 195

11.2 青春的睡衣派对..... 197

11.3 周末大家一起来郊游 200

11.4 爱丽丝的品茶会..... 203

11.5 拯救公主的龙骑士 206

11.6 闪耀的小小乐队..... 209

第



章



超易上手 画出我的超萌Q版 漫画角色

◎ 张希 编著

身体

脸部

服饰

造型

动势

草稿

人民邮电出版社
北京

目录

Contents

第 1 章

Q 版漫画的绘画基础知识 6

- 1.1 点线面是平面空间的基本元素 7
 - 1.1.1 点的概念、形态和作用 7
 - 1.1.2 线的形态和作用 8
 - 1.1.3 面的定义和作用 9
- 1.2 由点阵构成的图形 10
- 1.3 变化有致的线条 11
- 1.4 突显整体效果的集中线 12
- 1.5 漫画中不可缺少的网纹 13
- 1.6 使画面丰富的渐变 16
- 1.7 奇妙的光影 17
 - 1.7.1 光与影的形成原理 18
 - 1.7.2 不同光照下的光影效果 19
 - 1.7.3 光影的强弱表现 20
- 1.8 把握画面中的描绘重点 21
- 1.9 采用阴影来表现立体感 22

第 2 章

Q 版漫画的草稿基础 23

- 2.1 多种多样的绘画工具 24
- 2.2 骨骼样本 26
- 2.3 人体比例的讲解 27
- 2.4 不同性别的人物比例 29
- 2.5 关于 Q 版的头身比例 30
- 2.6 头部的构造 34
- 2.7 常见 Q 版人物的头部画法 36
- 2.8 各种角度的头部 38
- 2.9 由角度引起的透视变化 39
- 2.10 非常重要的重心线 40
- 2.11 草稿动势的魅力 41
- 2.12 试创作 1——站姿 43
- 2.13 试创作 2——坐姿 44

第 3 章

Q 版人物脸部的画法 45

- 3.1 脸部五官的位置和平衡关系 46
- 3.2 正面脸的结构及五官位置 47
- 3.3 正面脸的 V 字平衡关系 48
- 3.4 侧面脸的结构 49
- 3.5 侧面脸的绘制 50
- 3.6 3/4 侧面脸的绘制 51
- 3.7 眼睛的构造与位置 52
- 3.8 重中之重眼睛 53
- 3.9 眼睛的绘制步骤 54
- 3.10 不同角度的眼睛表现 55
- 3.11 用眼睛表达的情绪 56
- 3.12 眉毛和鼻子的画法 57
- 3.13 嘴的结构和画法 58
- 3.14 多变的鼻子和嘴巴 60
- 3.15 Q 版牙齿的表现方法 61
- 3.16 耳朵的结构 62
- 3.17 正确画出耳朵的位置 63
- 3.18 由耳朵引发的各种变形 64
- 3.19 千变万化的表情 65
- 3.20 自由搭配的表情欣赏 66

发型是人物造型的起点..... 67

- | | | | |
|-----------------------|----|-------------------|----|
| 4.1 头部轮廓和发际线..... | 68 | 4.5 发型的长度变化..... | 73 |
| 4.2 头发的正确绘制方向..... | 69 | 4.6 发量的重要性..... | 74 |
| 4.3 有特点的发型..... | 70 | 4.7 束发的画法..... | 75 |
| 4.4 不同发型体现人物不同性格..... | 72 | 4.8 多样化的发型欣赏..... | 76 |

Q 版人物身体的画法..... 77

- | | | | |
|--------------------|----|---------------------|----|
| 5.1 描绘不同性别的身..... | 78 | 5.6 手臂的结构及画法..... | 85 |
| 5.2 肩膀的结构与画法..... | 79 | 5.7 腿的结构及姿态表现..... | 87 |
| 5.3 胸部的基..... | 81 | 5.8 正侧面人物的不同画法..... | 89 |
| 5.4 绘制不同角度的胸部..... | 82 | 5.9 身体扭动时的动作表现..... | 91 |
| 5.5 身体躯干的结构..... | 83 | 5.10 身体动势是关键..... | 93 |

Q 版人物手和脚的表现..... 95

- | | | | |
|--------------------|-----|-------------------|-----|
| 6.1 手的结构..... | 96 | 6.7 脚的结构..... | 102 |
| 6.2 手的画法..... | 97 | 6.8 脚各个部位的画法..... | 103 |
| 6.3 手的正背面比例..... | 98 | 6.9 脚的各种姿态..... | 104 |
| 6.4 Q 版手的画法..... | 99 | 6.10 脚与鞋的关系..... | 105 |
| 6.5 各种情绪下手的表现..... | 100 | 6.11 各种鞋子的画法..... | 106 |
| 6.6 有装饰的手..... | 101 | | |

Q 版人物多样动势的画法..... 107

- | | | | |
|----------------------|-----|----------|-----|
| 7.1 站姿..... | 108 | 跳跃..... | 115 |
| 7.2 坐姿..... | 109 | 愤怒..... | 116 |
| 7.3 卧姿..... | 110 | 跑姿..... | 117 |
| 7.4 招手..... | 111 | 战斗..... | 118 |
| 7.5 跪姿..... | 112 | 害羞..... | 119 |
| 7.6 趴姿..... | 113 | 吃东西..... | 120 |
| 7.7 通过身体动作来表达情绪..... | 114 | 听音乐..... | 121 |
| 慌张..... | 114 | | |

第 4 章

第 5 章

第 6 章

第 7 章

Q版人物服饰的设计 123

8.1 衣褶形成的原因	124	8.9.7 公主裙	145
8.2 随动作变化的褶皱	125	8.9.8 运动服	147
8.3 绘制衣褶的基本方法	126	8.9.9 古装	148
8.4 衣褶的种类	128	8.9.10 魔法少女	150
8.5 常见的服装类型	129	8.9.11 演出服	151
8.6 百褶裙的画法	131	8.10 配饰设计实例	153
8.7 表里如“衣”很关键	133	8.10.1 帽子	153
8.8 服饰的光影表现	135	8.10.2 发饰	154
8.9 Q版服装设计实例	137	8.10.3 面具	155
8.9.1 和服	137	8.10.4 眼镜	156
8.9.2 水手服	139	8.10.5 口罩	157
8.9.3 针织衫	140	8.10.6 肩上装饰	158
8.9.4 泳装	141	8.10.7 蝴蝶结	159
8.9.5 西服	143	8.10.8 包包	160
8.9.6 睡衣	144		

Q版人物服装款式的绘制 161

9.1 水手服（女）	162	9.10 制服（男）	171
9.2 针织衫（男）	163	9.11 战服（男）	172
9.3 女仆装	164	9.12 洛丽塔洋裙	173
9.4 魔法少女	165	9.13 哥特（男）	174
9.5 和服（女）	166	9.14 古风（男）	175
9.6 篮球服（男）	167	9.15 古风（女）	176
9.7 啦啦队服（女）	168		
9.8 校服（男）	169		
9.9 偶像（女）	170		

场景的画法 178

10.1 生活场景中物品的画法	179	10.2.1 街道	186
10.1.1 床和枕头	179	10.2.2 校园	187
10.1.2 各种蛋糕	180	10.2.3 室内	188
10.1.3 乐器	181	10.2.4 建筑	189
10.1.4 法杖	182	10.2.5 树木	191
10.1.5 武器	183	10.2.6 郊外	192
10.1.6 手套和围巾	184	10.2.7 人物与场景的融合	193
10.1.7 玩偶	185		
10.2 室内外场景的画法	186		

Q 版实战综合范例..... 194

- | | | | |
|----------------------|-----|---------------------|-----|
| 11.1 友谊万岁 | 195 | 11.5 拯救公主的龙骑士 | 206 |
| 11.2 青春的睡衣派对 | 197 | 11.6 闪耀的小小乐队 | 209 |
| 11.3 周末大家一起来郊游 | 200 | | |
| 11.4 爱丽丝的品茶会 | 203 | | |

第



卷



第

章



Q 版漫画的绘画基础知识

本章主要讲解基础的绘画知识、图画构成的基本要素剖析、绘画中线条的处理和光影的描绘，便于绘画者更好地塑造立体感。此外，还介绍了网纹网点的运用等一系列知识，帮助大家掌握和理解绘画基础知识，让自己的绘画水平不断提高，为接下来的学习打好基础。

图画是人的思想或感情活动的一种呈现。通过设计出图画形象来激发人们的思想感情，传递出一种视觉语言。而点、线、面的构成是一切视觉艺术不可缺少的组成部分。我们先来了解画面的组成元素——点。

1.1.1 点的概念、形态和作用

点表示位置，是最小的单位。点的概念是由相互比较的相对关系决定的，点在多数时候被认为是小的圆，实际上这是一种错觉。现实中的点是各种各样的，绘画中的点往往有着点睛之笔的作用，如下图所示。

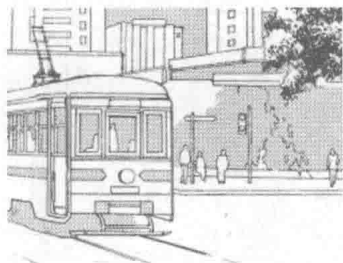


- ① 绘制出一只眼睛，我们可以把眼球当作一个点，但是这个点没有任何变化，显得十分空洞。

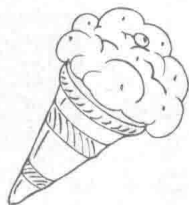


- ② 在这个黑点上画三个大小不同的白色点，整只眼睛就有了光亮，变得鲜活。

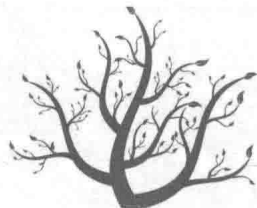
点的形态也各种各样，规则点是指严谨有序的圆点、方点、三角点；不规则的点是指那些自由随意的点。自然界中的任何形态，只要缩小到一定程度，都能够产生不同形态的点。



如上图所示，点是漫画中经常会用到的，点均匀分布时可以连成面，用来表现阴影等形态。



上图中冰淇淋上面的三角点用来代表糖粒，显得更贴切。



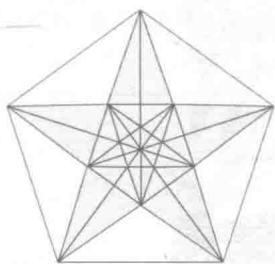
图中用不规则的点来随意点缀树叶，使画面更自然，形态更丰富。

总结，点是视觉中心，也是力的中心，能够产生积聚视线的效果。

1.1.2 线的形态和作用

下面我们来讲点、线、面中的线，线是点移动的轨迹。在绘画过程中，线可以用来勾画我们想要的图形，也可以通过排线来营造气氛。

线既有长度，也具有宽度和厚度。线条粗细有致，会使画面更有节奏感和立体感。线的形状多种多样，直线和曲线是最基本的线形，运用好这两种线形即可画出生动的线稿。



用直线绘制的图形，给人一种干练、严谨、锐利的感觉。



用曲线绘制，则画面更圆滑，给人一种柔美的印象。



在绘画中通常是将多变的曲线和硬挺的直线结合，使画面更和谐。

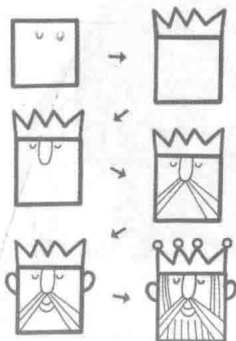


另外，线在绘画中有着重要的作用，不同的线有着不同的“感情性格”，在之后的学习中会细讲。

1.1.3 面的定义和作用

理解了线的概念我们就要介绍点、线、面中的面了，将点线面串联起来才能构成完整的画面。

面可以看作是线的连续移动至终结而形成的。面有长度、宽度之分，但没有厚度，所以我们画的图都是平面的。面有规则面和不规则面之分，简单来讲，在绘画中只要将线与线相连就可以形成一个面。

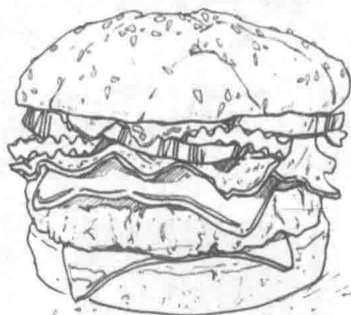
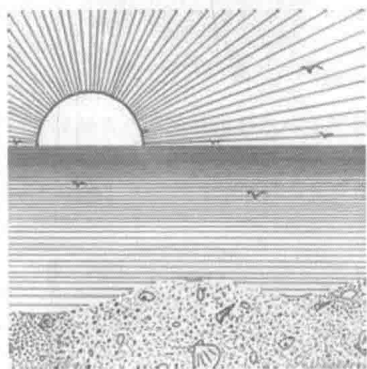


规则面有简洁、明了、安定和均衡的感觉。



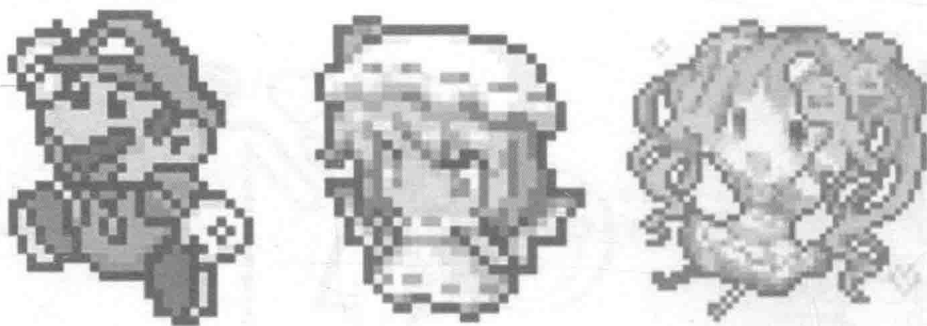
不规则的面具有柔软轻松、形象生动的感觉。

总的来讲，面的形态是多样的，不同形态的面在视觉上有不同的作用和特征。两点构成一条线，同一平面的两条线构成面。



以上就是点线面的基本概念，在绘图中合理运用，把规则和不规则的形态结合起来，才能创作出更为丰富的画面。

点阵图又叫位图，是由很多点组成的。放大后会失真变模糊，这是它最显著的特征。比如很流行的像素画就是点阵画法，但是漫画中更多的是用点阵法来制作网点，以丰富画面质感。



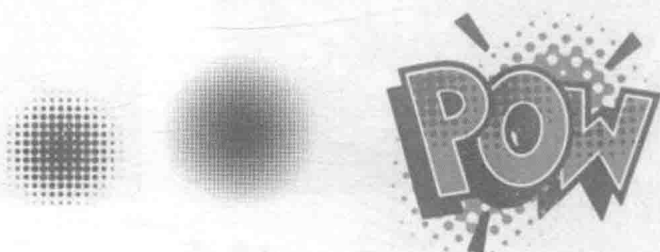
以上是像素画，用点拼接形成特别的画面，像马赛克一样，本身模糊但却有趣。

我们在漫画中大多用点阵图案做网点，填充漫画阴影或者塑造立体感。

下面来举几个例子。



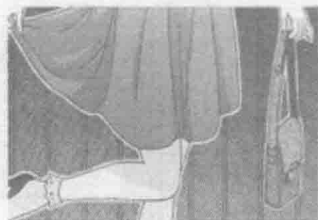
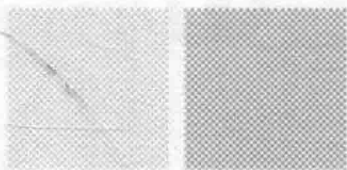
上图中夸张的纯色字母造型，用纯色填充，没有起伏感，也不够有活力。



给字母加了中间的网点作为渐变，又用网点贴出阴影部分，整件造型富有设计和活泼感。



用轻网点塑造阴影和头发、衣服的材质。



像这种又密又深的网点通常用来填充背景或修饰服饰物件。